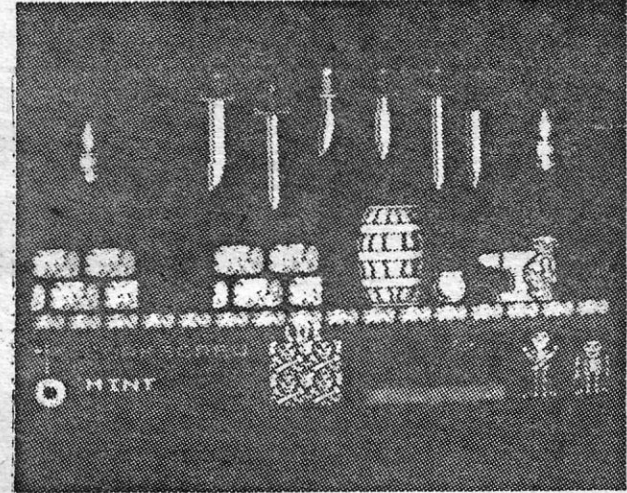
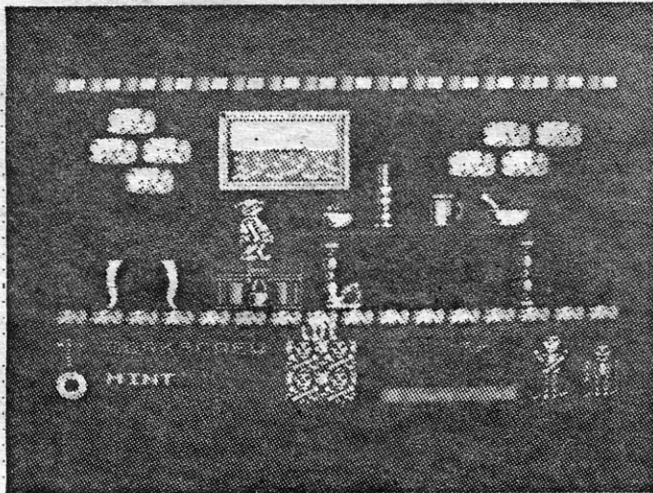


# VIDEOJOGOS DANIEL LIMA



## O JANTAR ESTÁ SERVIDO É SÓ SALVÁ-LO

**TÍTULO:** «Three Weeks in Paradise»  
**MÁQUINA:** Spectrum

A saga dos *Wallys* continua, e vem melhorando em cada nova história, a contento dos apreciadores e para maior frustração dos jurados inimigos da família *Week*. Começou com «Autonomia», um simples jogo de plataformas, mas «Pyjamarama» era já de concepção totalmente diferente, e ainda hoje há muita gente por esse mundo fora que não conseguiu entender-se com a sequência de acções necessárias para resolver o jogo. Seguiram-se, na mesma linha e com algumas inovações, «Everyone's a Wally» e «Herbert's Dummy Run», e o último episódio chega agora com «Three Weeks in Paradise».

Os três *Weeks* são *Wally*, a mulher, *Wilma*, e o filho, *Herbert*, e o paraíso que escolheram para passar as férias transforma-se rapidamente num pesadelo, quando os canibais da ilha resolvem levar *Wilma* e *Herbert* para o jantar... Como bom marido e pai, *Wally* tem de salvá-los, claro, tanto mais que o filho já está metido num enorme caldeirão, guardado por dois leões, e a mulher foi dependurada de uma árvore, à espera de vez.

Como nos restantes jogos da série, não basta a *Wally* querer fazer uma coisa: antes de executar acções, tem primeiro de resolver diversos problemas, recolher objectos que permitirão sair de situações ou avançar no objectivo, etc., e com a agravante de só poder transportar dois objectos de cada vez. Os objectos, aparentemente, não servem para nada em especial, e nem sempre é fácil (ou antes, é geralmente difícil) descobrir a sua utilidade imediata. E é isso que torna o jogo ao mesmo

tempo aliciante e frustrante. No essencial, contudo, ele apresenta um desafio permanente.

*Wally* movimenta-se numa floresta, com ligações a outros cenários, em locais nem sempre perceptíveis, podendo passar para uma praia, para zonas submarinas, subterráneas, etc., e estranhas personagens e bicharada diversa têm parte importante na história, em regra, roubando a *Wally* as suas preciosas vidas (mas este problema fica resolvido com a pequena «batota» que revelamos em «Pokes & Dicas»). Para entrar nalguns «écrans» ou ultrapassar obstáculos *Wally* necessita, frequentemente, de usar mais do que os dois objectos que pode carregar, mas a ideia está em utilizá-los um a um e pela ordem correcta. Por exemplo, há um machado que é preciso afiar, mas é preciso descobrir como, e aparece um crocodilo que só pode ser apaziguado com a mala de mão de *Wilma* (por razões óbvias?), que se encontra num lugar onde não pensaríamos encontrá-la, tanto mais que, à partida, não nos ocorreria saltar para dentro de um quadro, pendurado numa parede, para ir à praia...

Para libertar *Herbert*, por exemplo, e além de outras operações prévias importantes, é preciso passar pelos leões que o guardam. Um dos leões tem um espinho na pata, e a solução estará em arranjar uma pinça para o tirar. A falta de pinça, um caranguejo serve, mas o bicho necessita de qualquer coisa para se prestar à tarefa. Além disso, há que ter em atenção as nuvens... Noutro «screen», no fundo do mar, há um armário, cuja chave está noutro, e aí é possível tirar a válvula e esvaziar o mar, após o que *Wally* se encontra numa estranha região. Aquele armário fornece ainda soluções para outros proble-

mas, tal como chegar a um ninho de águia...

Nas operações para salvar *Wilma*, primeiro há que recolher a pastilha de hortelã-de-pimenta («mint»), por detrás da tabuleta do posto de trocas, ir à praia buscar a mala (enquanto a tiver está a salvo do crocodilo), ir à sala com o cubo de gelo e premir a tecla de usar, apanhar o «buraco», passar pelo crocodilo, largar a mala, levar o aquário e o «buraco» ao poço, deslocar-se para o lado esquerdo do «écran», premir a tecla de usar, passar ao «écran» esquerdo (leve o aquário para a aranha não lhe fazer mal), apanhar a chave, voltar ao quatro da praia, ir ao fundo do mar e abrir o armário, tirar o espinafre e largá-lo no sítio apropriado, etc., Lá mais para adiante, vai precisar do machado com o rio rombo e terá de achar uma garrafa de óleo e um «screen» com uma roda, para arranjar maneira de o afiar... Depois, é só ir ao local onde *Wilma* está pendurada e cortar a corda!

O «écran» está dividido em diversas áreas, na principal das quais decorre o jogo. Na parte inferior, à esquerda, tem o inventário dos objectos que transporta de momento, depois a indicação das «vidas», com desenhos de caveiras, e a seguir uma jangada que assinala a sua percentagem de êxito (se conseguir que ela chegue ao topo, é sinal que pode fugir da ilha com a família). Finalmente, à direita, vão aparecer-lhe dois esqueletos, a sublinhar a urgência de salvar a mulher e o filho, batendo impacientemente com o pé no chão. Só

quando os libertar é que as suas figuras substituirão os esqueletos.

Os gráficos, de tamanho grande, são excelentemente executados e houve mesmo progresso em relação a jogos anteriores, designadamente nas colisões, além de mistura de atributos ter sido consideravelmente diminuída. Pormenor curioso é o facto de *Wally*, quando perde uma vida, cair primeiro no chão, enquanto uma espécie de estrelinha gira à volta da sua cabeça, após o que se levanta e diz «Ooooh!». E, a propósito de frases e mensagens, é bom ter particular atenção às que se desenrolam na parte inferior do «écran», que dão indicações mais ou menos críticas sobre acções a desenvolver. De realçar, também, a boa qualidade de animação, quer de *Wally* quer de outras personagens (mas particularmente daquele), e a facilidade dos comandos por teclas (não experimentámos o joystick).

Trata-se, em suma, de um jogo para quem aprecia enigmas e soluções nem sempre óbvias para os mais diversos problemas. Uma boa intuição e um raciocínio que fuja à lógica aparente das coisas podem dar-lhe uma boa ajuda e fazê-lo passar horas e horas de diversão. Se não é este o seu género de jogos, então, é sempre altura de começar.

Pode usar os joysticks Kempston ou Sinclair ou as seguintes teclas de comando: Esq./Dir., teclas alternadas da 3.ª fila; entrar/sair de «écrans», 2.ª fila; saltar, 1.ª fila; apanhar/largar objectos, 1 e 2; mudar cor de «sprite» de *Wally*, 3; música on/off, 4; pausa, 5.

**GÉNERO:** Acção/aventura  
**GRÁFICOS (1-10):** 9  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** Compra indispensável, se gostar do género.

## COM «SKYFOX» VOCÊ É ÀS DO AR

**TÍTULO:** «Skyfox»  
**MÁQUINA:** Spectrum

O mal dos simuladores, para quem gosta de jogos de bang-bang, é serem normalmente bastante complicados, mas quem é capaz de resistir a sessões contínuas de jogos do tipo *Space Invaders*, em que o único objectivo é acumular pontos? Talvez em atenção a isso, as editoras procuraram «solicitar» tais programas, simulando, de certa forma, dificuldades normalmente encontradas em situações de combate, e nesse aspecto muito bom material tem aparecido, destacando-se agora (apesar de alguns defeitos, de que adiante falaremos) o jogo *Skyfox*, da Ariolasoft.

*Skyfox* é uma sofisticada aeronave de combate, de que você é o piloto, e deve dizer-se desde já que completar as missões de que é encarregado não é nada fácil, mesmo em qualquer das três opções de treino (contra tanques, contra aviões e uma terceira, mais difícil, contra ambos), cada uma delas com três níveis de dificuldade. Tirando isso, há oito cenários de batalha, nos quais pode progredir de cadete a às do ar, utilizando o armamento de bordo e, sobretudo, a estratégia e táticas adequadas. E estabelecer uma boa tática começa pela consulta ao computador de bordo, que lhe mostra, na função *tactical display*, não só o número de inimigos como as suas posições, permitindo-lhe decidir as melhores formas de ataque. Os dados do radar de longo alcance, aliás, podem ser ampliados com

a função «zoom», que lhe permite localizar melhor as posições inimigas numa grelha, com indicação do sector, distância do avião e distância deste à sua base.

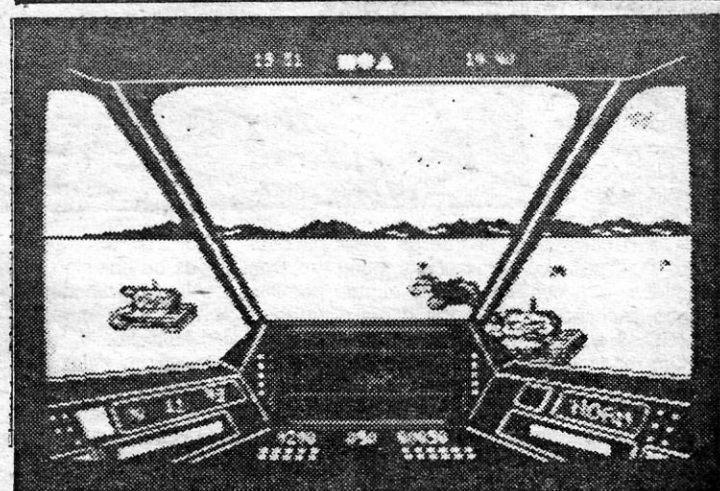
Na batalha contra tanques, o objectivo, evidentemente, é destruí-los, antes que atinjam a sua base ou o atinjam a si com a poderosa antiaérea de que dispõem, mas a melhor tática é procurar identificar primeiro, e eliminar, as bases inimigas. Os tanques podem ser facilmente destruídos com os lasers de que dispõe, e o melhor é guardar os mísseis para situações de aperto, porque estes são em quantidade limitada. O mesmo se aplica aos aviões inimigos, tão sofisticados como o *Skyfox*, que enxameiam os céus à sua volta, quando sobe à altitude onde se encontram («U» fá-lo subir para os 30 mil pés e «D» traz o avião para baixo). E se não encontra logo inimigos, em qualquer das duas missões, não necessita de andar a perder tempo e a gastar combustível à procura deles: mete o aparelho em piloto automático (tecla «A») e ele o levará para o calor da batalha! Aí chegado, o automático desliga-se e cabe-lhe a si tomar conta dos comandos e tentar sobreviver enquanto lhe derem tempo para isso.

O computador de bordo (acesso pela tecla «C») é o seu melhor instrumento. Claro que deve manter-se atento aos níveis de combustível, ao rumo, à altitude, etc., mas o computador é o seu grande auxiliar. Além de lhe permitir localizar os inimigos — pelos símbolos respectivos — ele serve-lhe também para «voltar para casa», quando

estiver em baixo de combustível ou de mísseis. Nesse caso, use o cursor para indicar o rumo da base, meta o piloto automático e está em segurança. Tem ainda outra vantagem, esta a ver com o jogo em si: uma tecla de ajuda («H» para «help»), indica-lhe as teclas a usar para comandar o seu *Skyfox*.

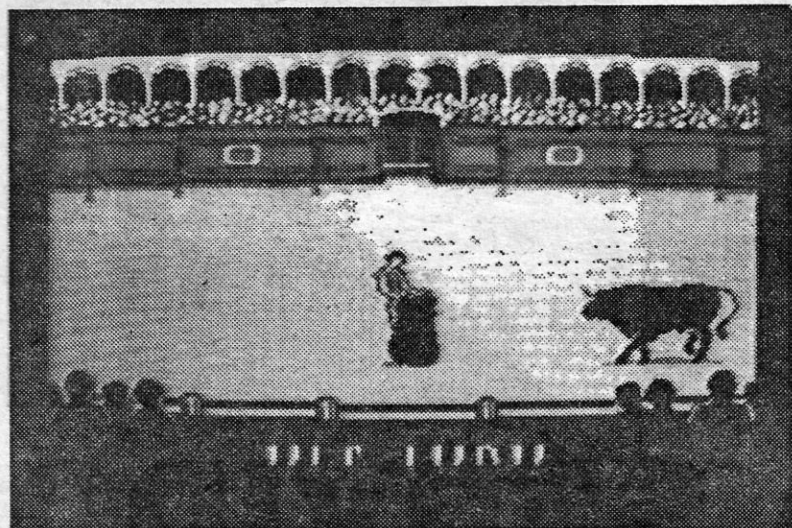
O jogo está extremamente bem concebido, com gráficos funcionais e na quase totalidade a preto e branco, simulando com realismo os inimigos que aparecem pela frente, mas tem dois pontos fracos que, a terem sido eliminados, o tornariam muito melhor. Por um lado, não tem que preocupar-se com descolagens e aterragens, o que decerto não é do agrado dos «puristas» de simuladores; por outro, quando não dá a sensação de velocidade, mais parecendo tratar-se de um helicóptero (e lento) do que de um supersónico a jacto. Claro que tem hipótese de aumentar a velocidade (usando a tecla «+»), mas, mesmo assim, a melhoria não é muita. Em suma, o programa teria necessitado de uma atenção suplementar para que nos sentíssemos, de facto, aos comandos de um «caça». De qualquer forma, trata-se de um bom jogo, que vale a pena juntar à sua colecção de simuladores.

**GÉNERO:** Acção/estratégia/simulador  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE:** Variável  
**CONSELHO:** A comprar





## Monitor



### OLÉ, TORO

FALTAVA, nos jogos de simulação, uma tourada, e foi a Espanha, claro, a preencher a lacuna, por intermédio da *Dinamic*, uma editora que está a dar boas provas no mercado. Com uma entrada musical apropriada, e de bom efeito, o *screen* apresenta uma arena com público, um toureiro e, obviamente, o touro. O jogo inclui todas as fases da corrida à espanhola, começando pela lide apeada, seguindo-se a sorte de picadores, de bandarilhas e, por fim, a morte. Podendo ser jogado com Kempston ou comando de teclas, é um programa sem grandes pretensões, mas com algum interesse, a que não falta um toque de humor negro, quando o toureiro é colhido — «Mala suerte, otra vez sera» —, mas com a desvantagem deste dispor apenas de uma vida. De qualquer forma, é mais um a juntar à sua colecção de simuladores.



### BATTLE OF THE PLANETS

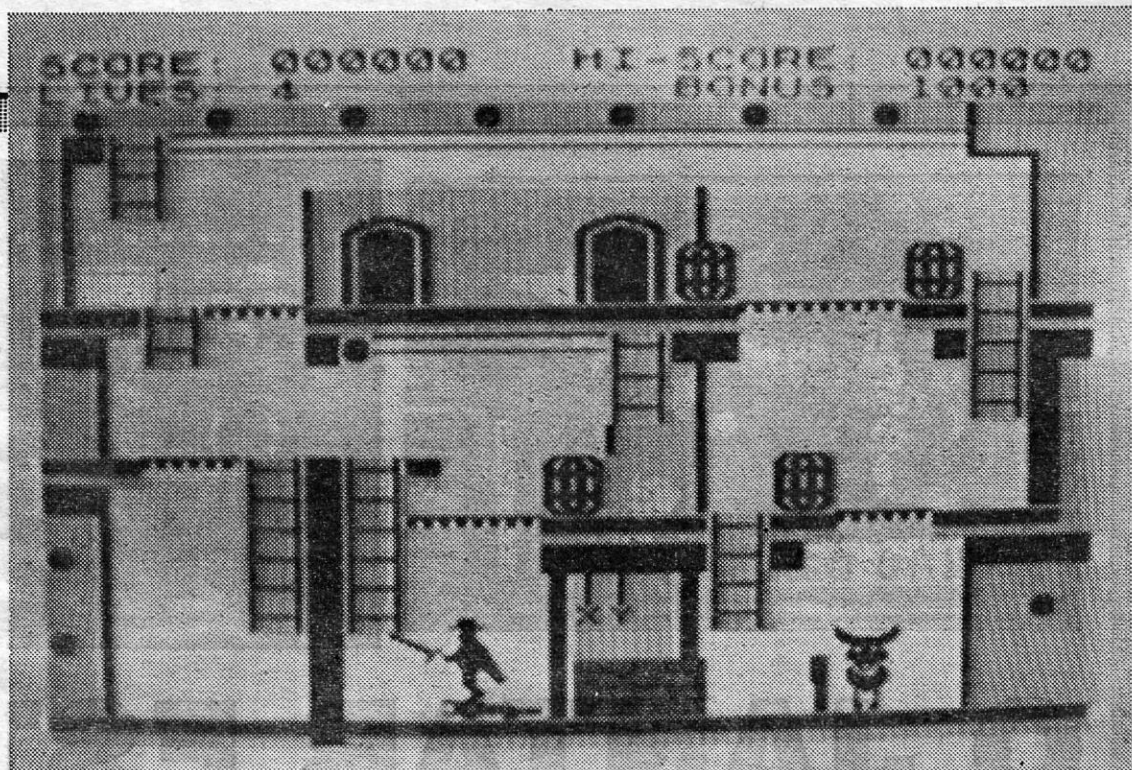
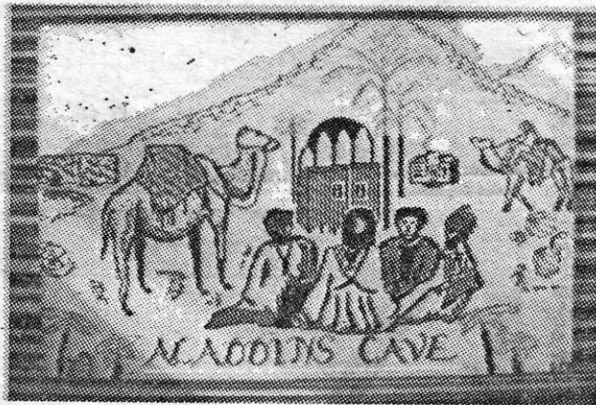
Um ano passado, *Battle of the Planets* foi escolhido para o campeonato inglês de jogos de computador, e percebe-se bem porquê, dado que é dos jogos de acção e aventura, tipo *arcade*, mais bem concebidos dos últimos meses, envolvendo batalhas espaciais e o desenvolvimento de táticas correctas para obter os melhores resultados. Por outro lado, os gráficos são excelentes, com um *screen* a fazer lembrar *Elite*, e a sua rapidez torna-o bastante mais difícil que muitos dos seus congéneres.

Uma personagem chamada *Zoltar* comanda a invasão a um sistema de cinco planetas e a sua missão, a bordo da nave *Phoenix*, é sustar o inimigo e derrotá-lo. A nave está equipada com *lasers* e mísseis e um complexo sistema de radares, devendo procurar um planeta e aterrar quando necessita de reparações e reabastecimento (os radares mostram a localização dos postos respectivos). Pode ser jogado com *joysticks* Kempston ou Sinclair e, além das teclas de movimento («O», «P», «Q», «A» e adjacentes), tem o disparo de *laser* («B» a «Space»), de mísseis (Caps) a «V»), de velocidade («J» e «K») e de informação («1» a «5»). A comprar por todos os apreciadores de *arcade*.

### ALADDIN'S CAVE

JOGO típico de salas e plataformas, *Aladdin's Cave*, da *Artic Computing*, pouco ou nada acrescenta ao género e, em termos gráficos, está aquém do melhor que, ultimamente, se faz em programas de Spectrum. Essencialmente, trata-se de fazer que Aladino saia do labirinto de cavernas, onde um feiticeiro o colocou, pelo que se torna necessário apanhar diversos objectos, alguns dos quais com utilizações muito precisas. Todos os objectos devem ser recolhidos, e a combinação de alguns permitirá a Aladino transformar-se em golfinho, macaco ou génio, de forma a passar algumas salas, enquanto outros são feitiços que o ajudarão no confronto final com o feiticeiro.

Um modo de demonstração permite-lhe, no início, ver as salas que deverá passar a estabelecer a melhor estratégia. Todas têm nomes, o que o ajudará no percurso e lhe dá a ideia das transformações necessárias. Com cinco vidas, pode usar as teclas de cursor ou as teclas das três filas inferiores do Spectrum, além do comando «O» para saltar e «Space» para pausa. Em termos gerais, pouco perde se não o adquirir.



## “ZORRO” FAZ TUDO POR UMA “SEÑORITA”

TÍTULO: «Zorro»

MÁQUINA: Spectrum

Esperar demasiado de alguns jogos, apenas pelo título ou pelas ligações que suscitam, pode revelar-se decepcionante, e é o caso de *Zorro*, um programa da *US Gold*, que tem como herói o famoso justiceiro de máscara e capa preta, objecto de filmes vários e de um sem-número de histórias de banda desenhada. Isto não significa que o jogo seja mau (temos visto muito pior), mas a ideia acabou por ser mal aproveitada e uns «toques» aqui e ali decerto a teriam transformado num programa com muito mais interesse.

*Zorro* é o típico jogo de plataformas, com alguns problemas para resolver, e os gráficos mereceriam melhor tratamento, diga-se de passagem. Demasiado esquemáticos, acabam por tornar-se monótonos, e as sobreposições, quando o *sprite* de *Zorro* se desloca em certos sítios, não ajudam muito à formação de uma boa opinião geral. Têm a vantagem talvez da facilidade de movimentação do *sprite* — *Zorro* dá saltos incríveis — e de algumas soluções engenhosas, como é o facto de alguns objectos servirem de trampolim, mas pecam pela falta de colorido (o amarelo é a cor dominante) e de imaginação.

Basicamente, trata-se de salvar uma *señorita* que o malvado *Sargento Garcia* raptou e enfiou no castelo. O jogo começa pelo rapto, com *Zorro* a cair da parte superior do *écran* e a jovem a deixar cair um lenço. O problema, portanto, é conseguir entrar no castelo e libertá-la. Para o fazer, *Zorro* tem que apanhar diversos objectos (só pode levar um de cada vez), entre os quais

o lenço, e há ainda outros objectos, pouco perceptíveis, que ele deve também recolher, neste caso limitando-se a passar sobre eles (os gráficos em *flash*). O lenço, obviamente, irá abrir uma porta, tal como outros objectos também menos óbvios, mas uma garrafa serve, por exemplo, para dar a um homem que gosta de beber, e que adormece depois de a esvaziar, transformando-se num excelente trampolim (!). Algumas acções passam-se em edifícios, outras nos subterrâneos, e deve ter especialmente em conta que os objectos que servem para resolver uma situação num *screen* se encontram noutro, sendo necessário andar continuamente para trás e para diante. Nalguns casos, estão escondidos, como um que está atrás de um boi, que deve ser afastado com um ferro de marcar (com a letra «Z»), após este ser posto em brasa com a ajuda de um fole. Um sino, colocado devidamente, primento à esquerda, depois à direita, abre um buraco de passagem, e a enorme pedra num dos *screens* do subterrâneo servirá para accionar uma espécie de elevador. Como se pode ver, são problemas típicos deste género de jogos, e só quem gosta de conduzir a acção desta maneira deve abalançar-se a carregar *Zorro*.

*Zorro* tem quatro vidas e pode usar, no jogo, os *joysticks* Kempston, Interface II e Cursor ou os seguintes comandos de teclas: O/P — esq/dir; 2/W — subir/descer; Z — apanhar/usar objectos. Quando aparece um guarda, *Zorro* combate automaticamente.

GÉNERO: Acção/aventura

GRÁFICOS: (1-10): 5

DIFICULDADE: (1-10): 7

CONSELHO: Compra indiferente

## Pokes & Dicas

### THREE WEEKS IN PARADISE

Para um jogo difícil, uma maneira fácil de o percorrer até se cansar, sem perder mais do que uma vida: deixe *Wally* «morrer» à partida e, enquanto ele está sentado no chão, prima simultaneamente as teclas «D», «P» e «Symbol Shift». Ouve uma espécie de besouro e fica com vidas infinitas, o que lhe aumenta as hipóteses de resolver os intrincados problemas do jogo.

### SWEEVO'S WORLD

Aflito com a maneira de se livrar dos «monstros» que lhe tornam a vida difícil? Ora bem, para «matar» as horrorosas meninas assassinas necessita de apanhar um urso de pelúcia; depois, suba para cima de blocos que o deixem fora do alcance delas e deixe-lhes cair o urso em cima da cabeça. O mesmo se aplica ao ditador, mas, neste caso, precisa de uma bota, ao passo que, para se ver livre de um ganso, tem que fazer que lhe caia um peso em cima, mas só depois de arranjar um «boo», para o fazer pôr o ovo. Quanto aos *Wijur*, faça-os ir atrás de si para um dos pontos de onde surgem os dedos, e é trigo limpo!

No entanto, se acha que isto não chega, experimente este programa:

5 REM SWEEVO

10 CLEAR 24799: PRINT «LIGUE O GRAVADOR»

20 LOAD «« SCREEN\$: LOAD «« CODE: LOAD «« CODE: POKE 33219,0: RANDOMIZE USR 24800

### GYROSCOPE

*Gyroscope* é um excelente jogo, não demasiado difícil, mas que vai melhor com um pouco de «batota». Experimente este *poke*, que funcionou na versão que temos:

10 CLEAR 24063: LOAD «« SCREEN\$: LOAD «« CODE: POKE 53922,0 (vidas infinitas): POKE 54354,201 (tira o efeito dos «inimigos»).

Pode usar um ou outro dos *pokes*, ou mesmo ambos, faça RUN e carregue depois o programa desde o princípio.

### BEACH HEAD

Agora que apareceu o *Beach Head II*, vale a pena voltar ao primeiro, mais não seja porque é melhor, na nossa opinião. Uma dificuldade que muitos jogadores encontram é no estabelecimento dos ângulos de tiro necessários para passar a fase do combate naval. Assim, o porta-aviões, em regra, precisa de pontaria a 48 graus, o navio do lado direito e o que se lhe segue (para o centro), 24 a 28 e 69 a 73, respectivamente. No lado esquerdo, o primeiro precisa de um ângulo de 59 a 62 graus, e o seguinte, de 54 a 58. Boa pontaria!

E, conforme já fizemos na passada semana, renovamos o convite à participação dos leitores, pedindo que enviem a correspondência para

### POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»  
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX